



LAPORAN SKRIPSI
ANIMASI PENGENALAN TRADISI BUDAYA
KOTA KUDUS

SELLA FISNANDA
NIM. 201351093

DOSEN PEMBIMBING
Tri Listyorini, M.Kom
Evanita, M.Kom

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2017

HALAMAN PERSETUJUAN

ANIMASI PENGENALAN TRADISI BUDAYA KOTA KUDUS

SELLA FISNANDA

NIM. 201351093

Kudus, 8 Februari 2017

Menyetujui,

Pembimbing Utama,



Tri Listyorini, M.Kom
NIDN. 0616088502

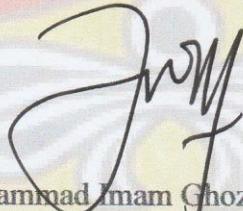
Pembimbing Pendamping,



Evanita, M.Kom
NIDN. 0611088901

Mengetahui

Koordinator Skripsi/Tugas Akhir



Muhammad Imam Ghozali, M.Kom
NIDN. 0618058602

HALAMAN PENGESAHAN

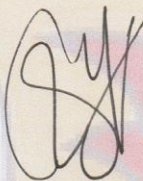
ANIMASI PENGENALAN TRADISI BUDAYA KOTA KUDUS

SELLA FISNANDA
NIM. 201351093

Kudus, 8 Februari 2017

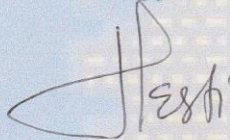
Menyetujui,

Ketua Penguji,



Arief Susanto, M.Kom
NIDN. 0603047104

Anggota Penguji I,



Esti Wijayanti, S.Kom. M.Kom
NIDN. 0605098901


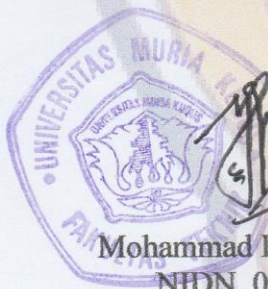
Anggota Penguji II,



Tri Listyorini, M.Kom
NIDN. 0616088502

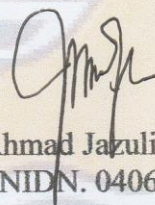
Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik

Mohammad Dahlan, ST, MT
NIDN. 0601076901

Ketua Program Studi
Teknik Informatika



Ahmad Jazuli, M.Kom
NIDN. 0406107004

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sella Fisnanda

NIM : 201351093

Tempat & Tanggal Lahir : Pati, 25 Juli 1995

Judul Skripsi/Tugas Akhir* : Animasi Pengenalan Tradisi Budaya Kota Kudus

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan Skripsi/Tugas Akhir ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri, baik untuk naskah laporan maupun kegiatan lain yang tercantum sebagai bagian dari Skripsi ini. Seluruh ide, pendapat, atau materi dari sumber lain telah dikutip dalam Skripsi dengan cara penulisan referensi yang sesuai.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muria Kudus.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Kudus, 8 Februari 2017

Yang memberi pernyataan,



Sella Fisnanda
NIM. 201351093

ANIMASI PENGENALAN TRADISI BUDAYA KOTA KUDUS

Nama mahasiswa : Sella Fisnanda

NIM : 201351093

Pembimbing :

1. Tri Listyorini, M.Kom
2. Evanita, M.Kom

RINGKASAN

Kabupaten Kudus sebagai salah satu Kabupaten kecil di Provinsi Jawa Tengah, merupakan daerah tujuan wisata yang banyak menawarkan keanekaragaman daya tarik wisata, baik bersifat alam maupun tradisi dan budaya yang tersebar di Kabupaten Kudus. Pengenalan pada daya tarik wisata yang bersifat tradisi dan budaya masih menggunakan media berupa gambar yang terdapat di buku-buku sehingga kurangnya minat masyarakat dalam mengenal budaya sendiri, hal ini dinilai kurang efektif karena hanya dapat dinikmati pada gambar yang tidak bergerak dan kurang menarik. Tetapi dengan adanya teknologi animasi diharapkan dalam pengenalan tradisi budaya kota kudus masyarakat dapat mengenal lebih tradisi dan budaya kota kudus. Animasi ini dibangun dengan menggunakan *Adobe flash*. Metode yang digunakan dalam pembuatan animasi pengenalan tradisi budaya kota kudus adalah metode pengembangan multimedia. Hasil akhir dari dibangunnya animasi ini adalah sebagai media pengenalan tradisi budaya kota kudus dalam bentuk animasi yang lebih menarik.

Kata kunci : *Adobe Flash*, Metode, Kabupaten Kudus

ANIMATED INTRODUCTION CULTURAL TRADITIONS OF KUDUS CITY

Student Name : Sella Fisnanda

Student Identity Number : 201351093

Supervisor :

1. Tri Listyorini, M.Kom
2. Evanita, M.Kom

ABSTRACT

Kudus city as well know of the smaller district in the province of central java, is a tourist destination which offers many diverse attractions, is both natural cultural traditions and spread in the kudus district. The introduction of a tourist attraction and cultural traditional that are still using the media in the form of image contained in the books, so the lack of public interest in knowing the culture itself, it is considered less effective because it can be not moving and less attractive. But with the technology of animation expected in the introduction of the cultural traditions of the kudus city people can know more about traditions and culture of the kudus city. The animation was built using adobe flash. Methods used in making animated introduction to the cultural traditions of the kudus city is multimedia development methods. The end result of the construction of this animation is as a medium for the introductions of the cultural traditions of the kudus city in the form of animation more interesting.

Keywords : Adobe Flah, Method, Kudus Regency

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas petunjuk dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Skripsi/Tugas Akhir ini yang berjudul “Animasi Pengenalan Tradisi Budaya Kota Kudus”.

Penyusunan Skripsi/Tugas Akhir ini ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh Gelar Kesarjanaan Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.

Pelaksanaan penyusunan Skripsi/Tugas Akhir ini tak lepas dari bantuan dan dukungan beberapa pihak, untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Suparno, SH, MS, selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Bapak Mohammad Dahlan, ST, MT, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
3. Bapak Ahmad Jazuli, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
4. Ibu Tri Listyorini, M.Kom, selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan selama penyusunan Skripsi/Tugas Akhir ini.
5. Ibu Evanita, M.Kom, selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan selama penyusunan Skripsi/Tugas Akhir ini.
6. Ibu dan Bapak serta keluarga yang senantiasa memberikan dukungan, semangat dan doa.
7. Teman-teman TI angkatan 2013 yang telah memberikan saran dan motivasi.
8. Semua pihak yang telah membantu penyusunan Skripsi/Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari adanya kekurangan dan ketidaksempurnaan dalam penulisan Skripsi/Tugas Akhir ini, karena itu penulis menerima kritik, saran dan masukan dari pembaca sehingga penulis dapat lebih baik di masa yang akan

datang. Akhirnya penulis berharap semoga buku Skripsi/Tugas Akhir ini bisa bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca.

Kudus, 8 Februari 2017

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Manfaat	3
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Penelitian Terkait	5
2.2 Landasan Teori	6
2.2.1. Multimedia	7
2.2.2. Pengembangan Multimedia	7
2.2.3. Animasi	8
2.2.4. <i>Story Board</i>	8
2.2.5. Bagan Alir <i>Flowchart</i>	9
2.2.5.1. Jenis-jenis Bagan Alir (<i>Flowchart</i>)	9
2.2.6. Kota Kudus	11
2.2.7. Selayang Pandang Kota Kudus	12
2.2.8. Sejarah Singkat Kota Kudus	13
2.2.9. Budaya	13
2.2.10. Tradisi	14
2.2.11. Filosofi Sumber Informasi Tradisi Budaya Kudus	15
2.2.12. Upacara Tradisional	15
2.3 Kerangka Pemikiran	19
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Metode Pengembangan Multimedia	21
3.1.1. <i>Concept</i> (pengonsepan)	21
3.1.2. <i>Design</i> (perancangan)	21
3.1.3. <i>Material Collecting</i> (pengumpulan materi)	21
3.1.4. <i>Assembly</i> (pembuatan)	21
3.1.5. <i>Testing</i> (pengujian)	22
3.1.6. <i>Distribution</i> (distribusi)	22
3.2 Konsep.....	22
3.3 Sasaran	23

3.4	Analisis Sistem	23
3.5.	Analisa Kebutuhan	23
3.5.1.	Analisa Kebutuhan <i>User</i>	23
3.5.2.	Analisa Kebutuhan <i>Software</i>	24
3.5.3.	Analisa Kebutuhan <i>Hardware</i>	24
3.6.	Perancangan	24
3.6.1.	Perancangan Program	24
3.6.2.	Struktur Menu	25
3.7.	Perancangan Bagan Alur (<i>flowchart</i>)	26
3.7.1.	<i>Flowchart</i> Menu Utama	26
3.7.2.	<i>Storyboard</i>	28
3.8.	Perancangan Animasi	35
3.8.1.	Halaman Menu Utama	35
3.8.2.	Halaman Tentang Kota Kudus	36
3.8.3.	Halaman Informasi	37

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	<i>Assembly</i> (pembuatan)	39
4.1.1	Pembuatan Onjek Aimasi	39
4.1.2	Pembuatan Animasi	44
4.1.3.	Tahap <i>Editing</i> Video dab pemberian <i>backsound</i>	48
4.1.4.	Tahap Membuat Aplikasi (*.exe) pada Adobe flash	50
4.1.5.	Tombol Menu Pada Halaman Utama	51
4.1.5.1.	Fungsi-fungsi Tombol Menu Pada Halaman Utama	51
4.2.	Tampilan Aplikasi	53
4.2.1.	Tampilan Pembuka	54
4.2.2..	Tampilan <i>Loadig</i>	54
4.2.3.	Tampilan Menu Utama	55
4.2.4.	Tampilan Isi Menu Tentang Kota kudus	56
4.2.5.	Tampilan Video Menu Upacara Buka Luwur	56
4.2.6.	Tampilan Video Menu Tradisi Dhandngan	56
4.2.7.	Tampilan Video Menu Tradisi Bulusan	57
4.2.8.	Tampilan Video Menu Sedekah Sumber	57
4.2.9.	Tampilan Video Menu Sedekah Bumi	58
4.2.10.	Tampilan Isi Innformasi	58
4.3	Pengujian	59
4.3.1.	Pengujian Para Ahli	59
4.4	Hasil Implementasi.....	60
4.5.	Distribusi (Distribution)	64

BAB V PENUTUP

5.1	Kesimpulan	67
5.2	Saran	67

DAFTAR PUSTAKA	69
-----------------------------	----

LAMPIRAN

BIODATA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Pemikiran	19
Gambar 3.1	Struktur Menu.....	25
Gambar 3.2	<i>Flowchart</i> menu utama	28
Gambar 3.3.	<i>Storyboard</i> 1 Upacara Buka Luwur di Desa Kauman	29
Gambar 3.4	<i>Storyboard</i> 2 Upacara Dhandangan di Desa Kauman	31
Gambar 3.5	<i>Storyboard</i> 3 Upacara Bulusan di Desa Hadipolo	32
Gambar 3.6	<i>Storyboard</i> 4 Upacara Sedekah Sumber di Desa Wonosoco Kecamatan Undaan.....	34
Gambar 3.7	<i>Storyboard</i> 5 Upacara Sedekah Bumi di Desa-desa wilayah Kabupaten Kudus	35
Gambar 3.8.	Halaman Menu	36
Gambar 3.9.	Halaman tentang kota kudas	36
Gambar 3.10.	Halaman Informasi	37
Gambar 4.1	Pembuatan objek animasi background sedekah bumi <i>corel</i>	40
Gambar 4.2	Pembuatan objek animasi karung panen padi <i>corel</i>	40
Gambar 4.3	Pembuatan objek animasi Dewi Sri <i>corel</i>	41
Gambar 4.4	Pembuatan objek animasi efek taburan padi <i>corel</i>	42
Gambar 4.5	Pembuatan objek animasi padi hijau <i>corel</i>	42
Gambar 4.6.	Pembuatan objek animasi padi kuning <i>corel</i>	43
Gambar 4.7.	Pembuatan objek animasi background wayang <i>corel</i>	43
Gambar 4.8.	Pembuatan objek animasi dalang dan wayang <i>corel</i>	44
Gambar 4.9.	Pembuatan animasi saat panen <i>flash</i>	45
Gambar 4.10.	Pembuatan animasi kedatangan Dewi Sri atau Dewi Padi <i>flash</i>	46
Gambar 4.11.	Pembuatan animasi taburan padi <i>flash</i>	46
Gambar 4.12.	Pembuatan animasi padi kuning tumbuh <i>flash</i>	47
Gambar 4.13.	Pembuatan animasi wayang kulit <i>flash</i>	48
Gambar 4.14.	Proses pembuatan video dan pemberian <i>backsound camtasia</i> <i>studio</i>	49
Gambar 4.15.	<i>Rendering</i> video <i>camtasia studio</i>	49
Gambar 4.16.	Pembuatan aplikasi (*.exe)	50
Gambar 4.17.	<i>Publish</i> aplikasi (*.exe)	51
Gambar 4.18.	Tombol tentang kota kudas	52
Gambar 4.19.	Tombol upacara buka luwur	52
Gambar 4.20.	Tombol tradisi dhandangan	52
Gambar 4.21.	Tombol tradisi bulusan	52
Gambar 4.22.	Tombol sedekah sumber	53
Gambar 4.23.	Tombol sedekah bumi	53
Gambar 4.24.	Tombol informasi	53

Gambar 4.25. Tampilan pembuka	54
Gambar 4.26. Tampilan loading	54
Gambar 4.27. Tampilan menu utama	55
Gambar 4.28. Tampilan isi menu tentang kota kudus	55
Gambar 4.29. Tampilan video animasi upacara buka luwur	56
Gambar 4.30. Tampilan video animasi tradisi dandangan	56
Gambar 4.31. Tampilan video animasi tradisi bulusan	57
Gambar 4.32. Tampilan video animasi sedekah sumber	57
Gambar 4.33. Tampilan video animasi sedekah bumi	58
Gambar 4.34. Tampilan isi menu informasi	58
Gambar 4.35. Pendistribusian di media sosial instagram	64
Gambar 4.36. Pendistribusian di media sosial facebook	65



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Simbol Program <i>Flowchart</i>	9
Tabel 2.2	Simbol Sistem <i>Flowchart</i>	10
Tabel 2.3	Data Upacara Tradisional Kabupaten Kudus 2016	15
Tabel 3.1	Konsep Umum Animasi Pengenalan Tradisi Budaya Kota Kudus	22
Tabel 4.1	Pengujian Para Ahli	59
Tabel 4.2	Hasil dan Implementasi	61



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Buku Bimbingan Skripsi

